SALTA

EIN
NEUES
SPIEL

PREIS 60 PF.

Schubert

Geschenk
an die
Universitäts-Bibliothek Erlangen
von
Frl. Schmidt-Herrling.

Zt 682

UER028006623438

Salta

das neue Brettspiel

für Anfänger erläutert

von

Dr. Hermann Schubert

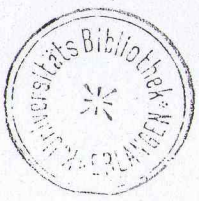
Professor an der Gelehrtenschule des Johanneums in Hamburg

Leipzig

G. J. Göschen'sche Verlagshandlung

1899

Alle Rechte von der Verlagshandlung vorbehalten.



Spamersche Buchdruckerei, Leipzig.

Vorwort.

Bei der schnellen Verbreitung, welche das Saltaspiel findet, dürfte eine kurze Erläuterung und Besprechung desselben nicht überflüssig erscheinen. Abschnitt I enthält eine genaue Abfassung der Spielregeln, nach denen im Hamburger Salta-Klub gespielt wird, Abschnitt II die Bezeichnungsweise der Steine, der Felder, der Züge und der Sprünge, Abschnitt III eine wirklich gespielte Partie mit kritischen Bemerkungen, Abschnitt IV die wichtigsten Angriffs- und Verteidigungsarten.

Im Oktober 1899.

Hermann Schubert.

Inhalt.

		Seite
Vorwort		3
I. Abschnitt.	Spielregeln	5
II. Abschnitt.	Bezeichnungen	11
III. Abschnitt.	Eine Saltapartie, kritisch beleuchtet	14
IV. Abschnitt.	Die wichtigsten Kampfarten	28

I. Abschnitt.

Spielregeln.

1) **Brett des Saltaspiels.** Das Saltabrett ist, wie das Damenbrett, in Felder eingeteilt, die, in jeder Zeile von links nach rechts und in jeder Kolumne von oben nach unten, abwechselnd weiss und schwarz sind. Während aber das Damenbrett 8 mal 8 Felder hat, die quadratisch geformt und quadratisch geordnet sind, so besteht das Saltaspiel aus 10 mal 10 ebensolchen Feldern, wie Fig. 1 zeigt.

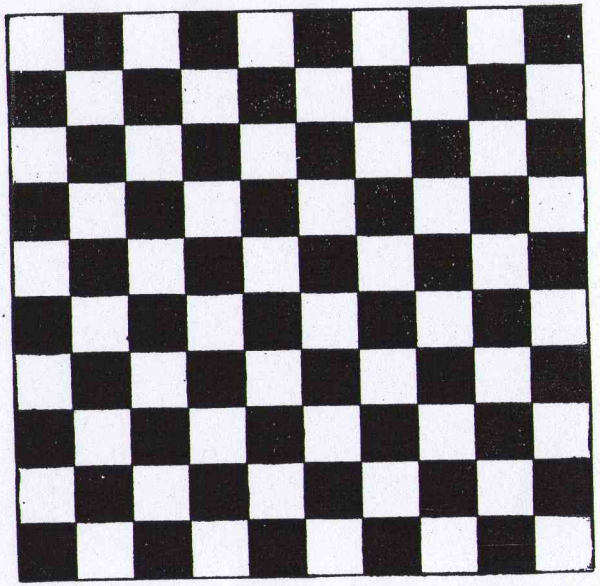


Fig. 1.

2) **Steine des Saltaspiels.** Das Saltaspiel wird von zwei sich gegenüber sitzenden Spielern gespielt, die das Saltabrett zwischen sich haben, und von denen der eine 15 grüne, der andere 15 rote Steine besitzt. Während des ganzen Spiels dürfen alle 30 Steine sich nur auf den schwarzen Feldern des Bretts bewegen, ebenso wie beim Damespiel, bei dem auch die Steine beider Spieler nur auf den schwarzen Feldern verkehren. Während aber beim Damespiel die Steine jedes Spielers ununterscheidbar sind, sind die Saltasteine sämtlich von einander verschieden, und zwar einerseits durch die Zeichen, die auf ihnen angebracht sind, andererseits durch die Zahl der Zeichen. Diese Zeichen sind:

Sonnen, Monde und Sterne,

dargestellt auf folgende Weise:

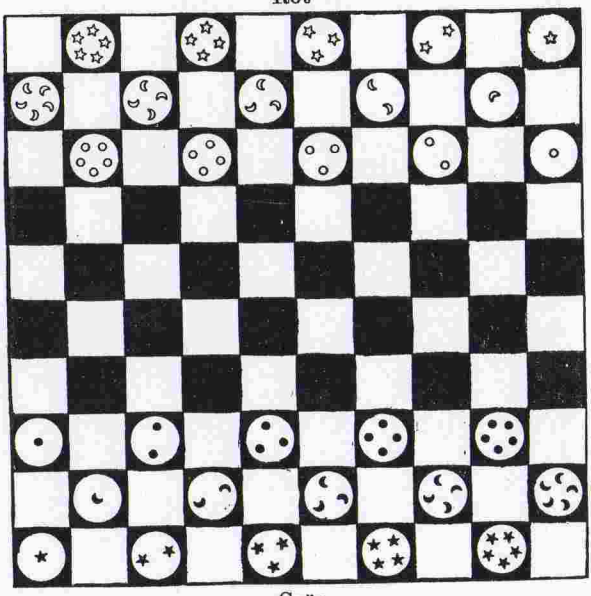
Dadurch, dass jedes dieser Zeichen auf einem roten Steine einmal, auf einem anderen roten zweimal u. s. w. bis fünfmal angebracht ist, erhält man 15 leicht unterscheidbare rote Steine. In genau derselben Weise unterscheiden sich die 15 grünen Steine.

3) **Anfangsstellung der Steine.** Vor Anfang des Spiels setzt jeder Spieler seine 15 Steine auf die drei ihm zugewandten Zeilen des Saltabretts und zwar in die erste, also ihm am meisten abgewandte Zeile die 5 Sonnen, in die zweite Zeile die 5 Monde und in die dritte ihm am meisten zugewandte Zeile die 5 Sterne. Dabei müssen auch in jeder Zeile die Steine geordnet sein, nämlich der erste Stein links muss Sonne, Mond oder Stern einmal, der zweite Stein zweimal u. s. w. enthalten, so dass die am meisten nach rechts stehenden Steine jedes der 3 Zeichen 5 mal enthalten. Da das Saltabrett, ebenso wie das Schachbrett, bezüglich der schwarzen und weissen Felder anders aussieht, wenn man es um einen rechten Winkel dreht, so ist zu beachten, dass für jeden Spieler das Eckfeld unten links schwarz, das Eckfeld unten rechts weiss sein muss. Bei Anfang eines Spiels muss also das Saltabrett so aussehen, wie Fig. 2 zeigt.

4) **Ziel des Spiels.** Das Ziel des Saltaspiels besteht darin, dass jeder der beiden Spieler seine Steine, genau in der alten Schlachtordnung, in das Lager des Gegners über-

zuführen sucht. Der Besitzer der grünen Steine hat also z. B. dieses Ziel dann erreicht, wenn seine 5 Sonnensteine (Sonnen) in der ihm am meisten abgewandten Zeile stehen, in der Zeile dahinter seine 5 Mondsteine (Monde) und dahinter seine 5 Sternsteine (Sterne), und wenn ausserdem auch in jeder Zeile der erste Stein links jedes der 3 Zeichen einmal, der zweite Stein jedes Zeichen zweimal u. s. w. enthält,

Rot



Grün

Fig. 2.

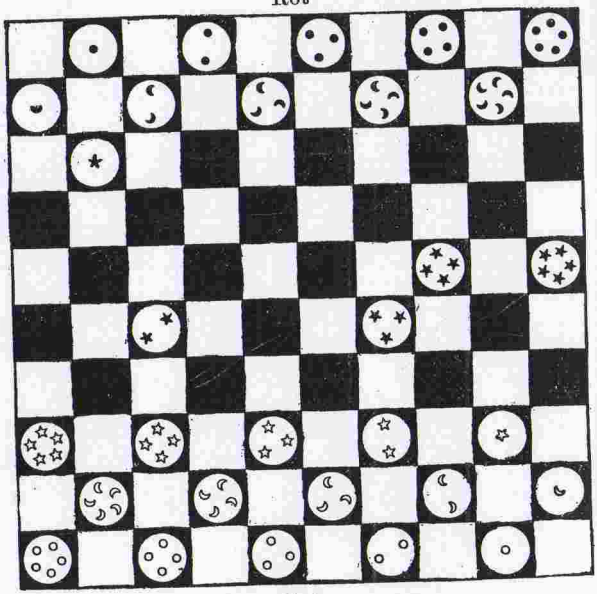
so dass die 3 Steine, die in jeder Zeile ganz rechts stehen, 5 Sonnen, bezw. 5 Monde, bezw. 5 Sterne enthalten. Derjenige Spieler hat gewonnen, der das soeben ausgesprochene Ziel zuerst erreicht hat. Wenn demgemäss die Steine so stehen, wie Fig. 3 zeigt, so hat der Besitzer der roten Steine gewonnen. Man erkennt auch, dass 4 von den grünen Steinen die Felder, auf die sie zu führen sind, noch nicht erreicht haben.

5) **Bewegung der Steine.** Um das in 4) gekennzeichnete Ziel zu erreichen, haben die beiden Spieler abwechselnd mit irgend einem ihrer Steine eine Bewegung

auszuführen. Diese Bewegung ist entweder ein Zug oder ein Sprung.

Einen Zug thut man, wenn man einen seiner Steine nach irgend einem schwarzen Felde rückt, das dem Felde, auf dem der Stein stand, benachbart ist. Es kann dabei vorwärts und rückwärts gezogen werden, aber natürlich nur nach einem Felde hin, das gerade unbesetzt ist. Ein Stein kann also nach höchstens 4 Feldern gezogen werden.

Rot



Grün

Fig. 3.

Einen Sprung thut man, wenn man einen seiner Steine über einen auf einem benachbarten Felde befindlichen Gegnerstein hinweg nach vorwärts auf das nächste in diagonaler Richtung benachbarte Feld setzt, falls dieses gerade leer ist. Das Springen des Saltaspiels ist demnach dieselbe Bewegung wie das Schlagen des Damespiels, nur mit dem Unterschiede, dass dort der übersprungene Stein fortgenommen wird, beim Saltaspielen aber stehen bleiben muss. Während des ganzen Saltaspiels bleiben also alle 30 Steine fortwährend auf dem

Brett, auf dessen 50 schwarzen Feldern sie die verschiedensten Stellungen zu einander einnehmen können. Wenn einer der beiden Gegner am Spiel ist, und er irgendwo springen kann, so muss er es auch thun. Er darf dann nicht ausserdem noch einen Zug thun, sondern nach dem Sprunge ist zunächst wieder sein Gegner am Spiel. Bei einem Sprunge darf man immer nur einen Gegnerstein überspringen. Wenn die Stellung der Steine eines Spielers derartig ist, dass er mit mehreren seiner Steine springen könnte, so hat er doch nur mit einem seiner Steine zu springen, und es ist ganz in sein Belieben gestellt, mit welchem Steine. Auch wenn derselbe Stein zwei Sprünge machen kann (Doppelsalta), ist es dem, der springen muss, freigestellt, welchen Sprung er ausführen will. Sprünge rückwärts sind aber nie gestattet. — Sollte ein Spieler nicht bemerken, dass er zu springen gezwungen ist, indem er einen Zug thut, statt zu springen, so hat ihn sein Gegner durch die Mahnung „Salta!“*) (Springe!) daran zu erinnern, der Zug ist rückgängig zu machen und dafür der Sprung zu bewerkstelligen. Wenn ein Spieler, der springen musste, dies übersehen und statt des Sprungs einen Zug gethan hat, und wenn dann sein Gegner ihm kein „Salta!“ zugerufen, sondern selbst weitergespielt hat, so darf an der nunmehr vorhandenen Stellung nichts mehr geändert werden. Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass dem Gegner immer noch mindestens ein Zug offen steht, wenn dessen sämtliche Steine eingeengt sein sollten.

6) **Höhe des Gewinns und Verlustes.** Jede Saltapartie wird mit einer gewissen Pointszahl gewonnen und verloren. Wenn nämlich der eine Spieler gewonnen hat, d. h., wenn er seine 15 Steine sämtlich ihrem Ziele zugeführt hat, so hat er mit so viel Points gewonnen, als der andere verlierende Spieler noch Züge zu machen hat, um auch seine Steine sämtlich auf ihre Zielfelder zu bringen. Diese Züge muss der Verlierende selbst wirklich ausführen, während der, der gewonnen hat, diese Züge laut zählt. Beispielsweise zeigt Fig. 3, dass Grün mit $3+3+2+2=10$ Points verloren, Rot also mit 10 Points gewonnen hat. Denn seine beiden mit 2 und 3 Sternen besetzten Steine haben noch je 3 Züge, die beiden anderen

*) Von dieser Mahnung hat das Spiel seinen Namen.

Steine noch je 2 Züge zu machen, ehe sie auf ihre Zielfelder gelangen. Jede Saltapartie endet also so, dass der eine Spieler eine gewisse Pointszahl verliert, die der andere gewinnt, und zwar ist diese Pointszahl von der mehr oder weniger guten Stellung abhängig, welche die Steine des Verlierers in dem Moment haben, wo der Gewinner seine sämtlichen Steine auf ihre Zielfelder gebracht hat. Man wird daher, auch wenn man nicht mehr glaubt, gewinnen zu können, doch noch immer sich anstrengen, seine Steine ihren Zielen näher zu bringen, damit die Pointszahl, mit der man verliert, nicht gar zu gross ist. Jemand, der unaufmerksam oder ungeschickt spielt, kann, gegenüber einem aufmerksamen, geübten und geschickten Spieler, oft mit einer sehr hohen Pointszahl (60—70) verlieren. Der Umstand, dass man beim Saltaspiel mit einer ganz bestimmten Pointszahl gewinnt oder verliert, ist ein Vorzug, den die älteren Brettspiele nicht haben.

7) **Kampfart.** Obwohl Näheres über die Art, wie auf dem Saltabrett gekämpft wird, später aus Abschnitt IV und aus den Bemerkungen hervorgeht, die in Abschnitt III zu einer wirklich gespielten Saltapartie hinzugefügt sind, so soll doch schon hier folgendes hervorgehoben werden:

Jeder Spieler hat die Absicht, seine drei Kolonnen in das ursprüngliche Lager des Feindes marschieren zu lassen und muss dabei so operieren, dass seine Truppen schliesslich genau in derselben Schlachtordnung stehen, wie vor Beginn des Kampfes. Bei einem Zuge vorwärts kann der Spieler dem Lager des Gegners um einen Schritt, beim Sprunge aber um zwei Schritte näher kommen. Man hat aber nicht allein darauf zu achten, dass man mit seinen Truppen vorrückt, sondern auch darauf, dass man den vorrückenden Truppen des Gegners lästig fällt. Dies geschieht insbesondere durch Zweierlei. Erstens kann man durch Springenlassen die Gegnersteine von den kürzesten Wegen zu deren Zielfeldern ablenken, indem man beispielsweise einen Stein, der sein Zielfeld ganz links hat, immer weiter nach rechts lanciert. Zweitens kann man mit seinen eigenen Steinen gerade die Felder besetzen, auf denen die Steine des Gegners vorrücken wollen und ihnen so den Weg versperren. Solche Manöver bewirken beim Saltaspielen einen reizvollen Wechsel von Angriff und Verteidigung.

II. Abschnitt.

Bezeichnungen.

1) **Bezeichnung der Steine.** Die 30 Steine des Saltaspiels unterscheiden sich in dreierlei Hinsicht, erstens durch zwei Farben Rot und Grün, zweitens durch die drei auf ihnen befindlichen Zeichen, Sonne, Mond, Stern, drittens durch die Zahl dieser Zeichen. Um also einen Stein unzweideutig zu benennen, hat man Farbe, Zeichen und Zahl zu nennen. Es ist üblich, zuerst die Farbe, dann das Zeichen, dann die Zahl auszusprechen. Z. B. Grün-Mond-Vier, Rot-Sonne-Eins. Die Farbe braucht natürlich nicht genannt zu werden, wenn kein Zweifel darüber besteht, welche Farbe gemeint ist.

2) **Bezeichnung der Felder.** Da die Saltasteine sich nur auf den 50 schwarzen Feldern des Saltabretts bewegen dürfen, so brauchen auch nur diese bezeichnet zu werden. Es geschieht dies in der Weise, dass die 10 Zeilen der Reihe nach durch die 10 römischen Ziffern

I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X

bezeichnet werden, und zwar so, dass die Zeile, welche dem Besitzer der grünen Steine am nächsten ist, als erste Zeile gilt, so dass also in der Anfangsstellung die grünen Sterne auf Zeile I, die grünen Monde auf II, die grünen Sonnen auf III, die roten Sonnen auf VIII, die roten Monde auf IX, die roten Sterne auf Zeile X stehen. Innerhalb jeder Zeile werden die 5 schwarzen Felder der Reihe nach durch die arabischen Ziffern

1, 2, 3, 4, 5

gekennzeichnet, und zwar so, dass in jeder Zeile das Feld, das für den Besitzer der grünen Steine am meisten links ist,

als erstes Feld gilt. Bei der Anfangsstellung stehen also die 3 grünen Einsen auf Feldern, deren arabische Nummer 1 ist, während die 3 roten Einsen auf Feldern stehen, deren arabische Nummer 5 ist. Die Zusammensetzung der die Zeile bezeichnenden römischen Ziffer mit einer der 5 arabischen Ziffern 1 bis 5 bestimmt jedes einzelne Feld des Saltabretts unzweideutig. Z. B. III 4 bedeutet in der III. Zeile

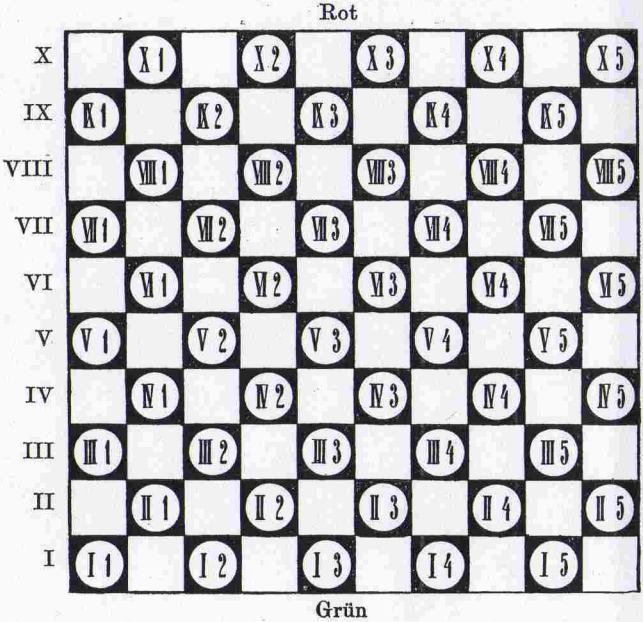


Fig. 4.

von unten das 4. schwarze Feld, wobei man sich zu denken hat, dass man das Saltabrett so vor sich hat, wie der Besitzer der grünen Steine. In Fig. 4 ist die Bezeichnung jedes Feldes demselben eingezeichnet.

3) **Bezeichnung der Züge.** Ein Zug wird mit Plus (+) oder Minus (—) bezeichnet, je nachdem der Ziehende dadurch einen Stein nach vorwärts oder nach rückwärts bewegt. Vor dieses Zeichen setzt man die Bezeichnung des Ausgangsfeldes, hinter dasselbe die Bezeichnung des Ankunftsfeldes. Das Zeichen für den bei einem Zuge

bewegten Stein braucht nicht hinzugefügt zu werden. Z. B.:

a. III 3 + IV 3 bedeutet den Zug, durch welchen Grün einen seiner Steine, der auf Feld III 3 steht, nach Feld IV 3 vorwärts befördert;

b. III 3 — II 2 bedeutet den Zug, durch welchen Grün einen auf Feld III 3 stehenden grünen Stein rückwärts nach Feld II 2 bewegt;

c. X 1 + IX 2 bedeutet den Zug, durch welchen Rot einen auf Feld X 1 stehenden roten Stein vorwärts nach Feld IX 2 befördert;

d. V 4 — VI 4 bedeutet den Zug, durch welchen Rot einen auf Feld V 4 stehenden roten Stein rückwärts nach Feld VI 4 bewegt.

4) **Bezeichnung der Sprünge.** Ein Sprung wird durch einen nach unten offenen Halbkreis (⌒) bezeichnet, vor den man das Zeichen des Ausgangsfeldes und hinter den man das Zeichen des Ankunftsfeldes setzt. Das Zeichen des springenden Steins und das des übersprungenen Steins braucht nicht hinzugefügt zu werden. Z. B.:

a. V 5 ⌒ VII 4 bedeutet den Sprung, durch welchen Grün einen grünen Stein, der auf Feld V 5 steht, über einen auf Feld VI 4 stehenden roten Stein hinweg nach Feld VII 4 bewegt;

b. IV 4 ⌒ II 5 bedeutet den Sprung, durch welchen Rot einen auf Feld IV 4 stehenden roten Stein über einen auf Feld III 5 stehenden grünen Stein hinweg nach Feld II 5 befördert.

III. Abschnitt.

Eine Saltapartie, kritisch beleuchtet.

Rot zieht an.

Rot		Grün	
1)	VIII 3 + VII 3	2)	III 3 + IV 2
3)	VII 3 + VI 2	4)	IV 2 + V 3

Nach diesen 4 Zügen ist die Stellung so wie Fig. 5 zeigt. Nunmehr ist Rot gezwungen, mit Sonne-Drei zu springen.

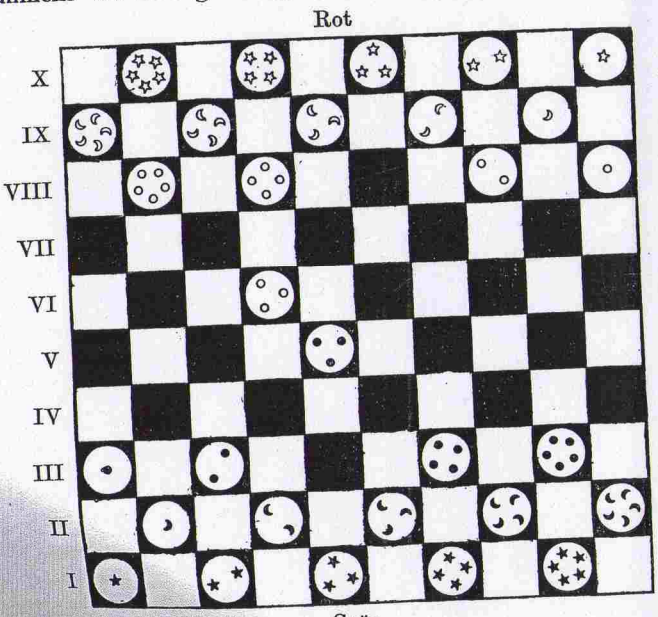


Fig. 5.

Rot	Grün
5) VI 2 ⌒ IV 3	6) II 2 + III 3

Zug 6) thut Grün, um die rote Sonne-Drei nach II 2 hin springen zu lassen, wo dieselbe vorläufig eingeschlossen ist. Also:

7) IV 3 ⌒ II 2	8) V 3 + VI 2
9) VIII 1 + VII 2	10) VI 2 ⌒ VIII 1

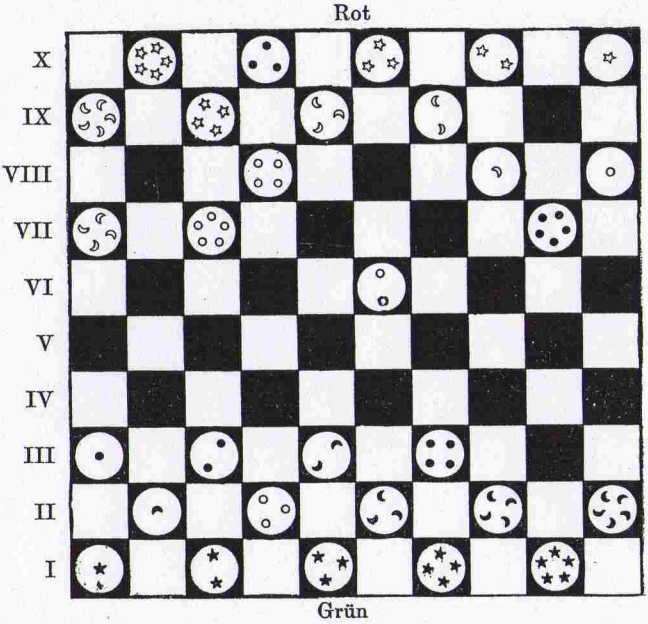


Fig. 6.

Durch Sprung 10) wird die grüne Sonne-Drei von dem kürzesten Wege zu ihrem Ziele X 3 abgelenkt.

11) IX 2 ⌒ VII 1	12) III 5 + IV 4
13) X 2 + IX 2	14) VIII 1 ⌒ X 2
15) VIII 4 + VII 4	16) IV 4 + V 5
17) VII 4 + VI 3	

Mit Zug 17) weicht Rot mit Sonne-Zwei der grünen Sonne-Fünf aus, um nicht in Springzwang zu geraten.

	18) V 5 + VI 5
19) IX 5 + VIII 4	20) VI 5 + VII 5

Die nunmehr eingetretene Position zeigt Fig. 6.

Durch den letzten Zug ist Rot von Grün angegriffen. Rot ist in Doppelsalta versetzt und muss mehrere Male springen, wodurch Grün Gelegenheit erhält, an anderer Stelle vorzugehen, wie folgende Zugreihe zeigt:

Rot	Grün
21) VIII 5 ⌒ VI 4	22) III 1 + IV 1
23) VIII 4 ⌒ VI 5	24) VII 5 + VIII 4

Rot wird nun fortwährend zum Springen gezwungen, nämlich:

25) IX 4 ⌒ VII 5 26) VIII 4 + IX 5

Grün nähert sich mit Sonne-Fünf dem Zielfelde, und hat durch Zug 26) auch noch den Vorteil, Rot wiederum in Doppelsalta zu versetzen, nämlich:

27) X 4 ⌒ VIII 5 28) IV 1 + V 1

Grün benutzt den Rot auferlegten Saltazwang, um mit Sonne-Eins vorzurücken.

29) X 5 ⌒ VIII 4.

Jetzt ist dem Grün für Sonne-Fünf der Weg zum Zielfeld offen. Grün lässt aber seine Sonne-Fünf ruhig stehen, da Rot die Erreichung des Zielfeldes doch nicht mehr hindern kann. Grün greift vielmehr von neuem an und versetzt Rot wieder in Doppelsalta:

	30) V 1 + VI 1
31) VII 2 ⌒ V 1	32) VI 1 + VII 2
33) VIII 2 ⌒ VI 1	34) VII 2 + VIII 2

Die grüne Sonne-Eins nähert sich ihrem Ziele.

35) IX 3 ⌒ VII 2 36) X 2 — IX 3

Grün zieht seine Sonne-Drei von dem falschem Felde X 2 zurück, um nachher zum richtigen Platze X 3 gelangen zu können.

37) IX 2 ⌒ VII 3	38) VIII 2 + IX 2
39) X 3 ⌒ VIII 2	

Grün hat bereits Sonne-Eins, Sonne-Drei und Sonne-Fünf vor dem Ziele stehen und versucht jetzt einen Vorstoss mit seinen weiteren Truppen. Also:

40) II 1 + III 1

41) V 1 + IV 1

Durch den Zug 41) greift Rot nunmehr an und versetzt Grün in Doppelsalta, also:

Rot	Grün
	42) III 1 ⌒ V 2
43) VI 1 ⌒ IV 2	44) III 2 ⌒ V 3

Dieser Sprung von Grün war unüberlegt. Grün hätte besser gethan, statt nach V 3, nach V 1 zu springen.

45) VI 4 + V 5	46) V 3 ⌒ VII 4 (!)
47) VI 3 + V 3	48) I 3 ⌒ III 2
49) VIII 4 ⌒ VI 3	50) III 2 ⌒ V 1

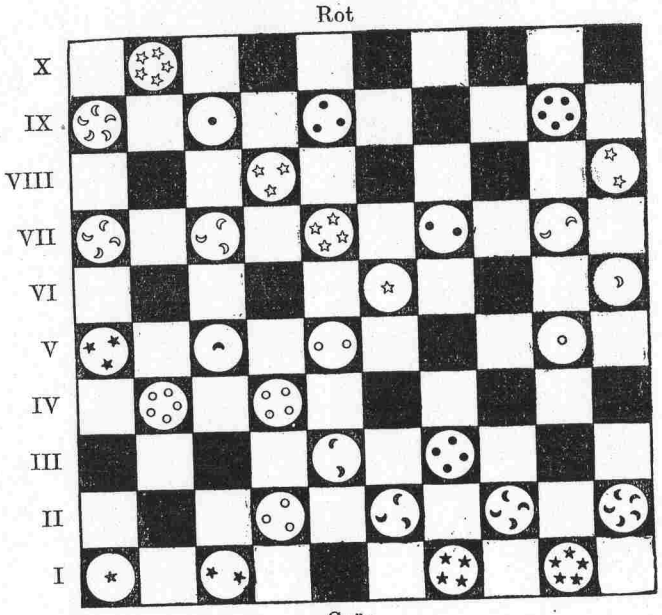


Fig. 7.

Fig. 7 zeigt den nunmehrigen Stand der Partie.

Rot ist mit seinen 5 Sonnen auf dem besten Wege, den 5 Zielfeldern nahe zu kommen, und greift nun Grün durch dauernden Springzwang mit Macht an. Nämlich:

51) V 3 + IV 3	52) III 3 ⌒ V 4
53) VI 3 ⌒ IV 4	54) I 2 ⌒ III 3
55) IV 4 + III 5	56) II 4 ⌒ IV 5
57) IV 3 ⌒ II 4	58) II 5 ⌒ IV 4

Rot		Grün	
59)	III 5 + II 5	60)	IV 5 ⌒ VI 4
61)	VII 1 + VI 1	62)	V 2 ⌒ VII 1
63)	IV 1 + III 1	64)	I 4 ⌒ III 5
65)	III 1 + II 1	66)	I 1 ⌒ III 2

Die Stellung, welche die Steine der beiden Gegner jetzt zu einander haben, zeigt Fig. 8.

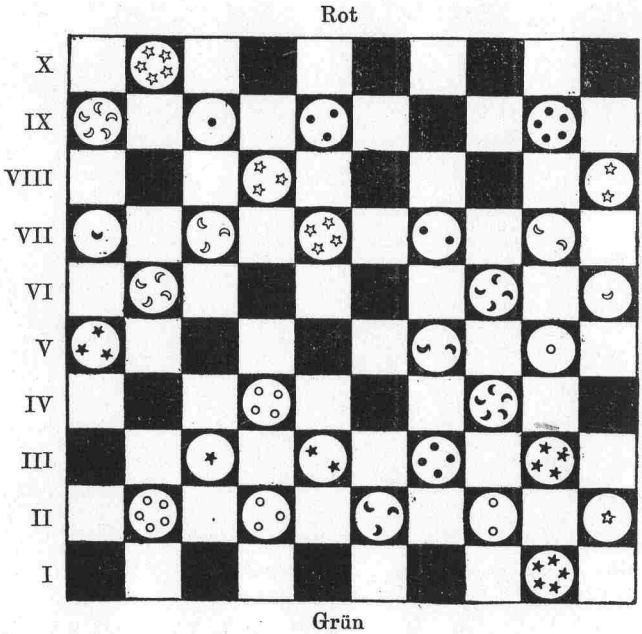


Fig. 8.

Rot steht jetzt günstiger und sorgt durch Zug 67) schon für die Besetzung der Zielfelder.

67) II 1 + I 1 68) III 2 ⌒ V 3
69) VII 3 + VI 2

Der Zug 69) war von seiten des Rot sehr geschickt, da nun Grün mit Stern-Zwei nach V 2 springen muss, um dem Rot alsdann die Möglichkeit zu geben, mit Stern-Vier weiter rücken zu können, also:

Rot	Grün
	70) III 3 ⌒ V 2
71) VI 2 ⌒ IV 1	72) II 3 + III 3

Der Zug 72) ist für Rot ungünstig, da seine Sonne-Vier vom richtigen Wege abgelenkt wird, also:

73) IV 2 ⌒ II 3	74) V 4 + VI 3
75) VII 5 ⌒ V 4	76) V 3 + VI 2

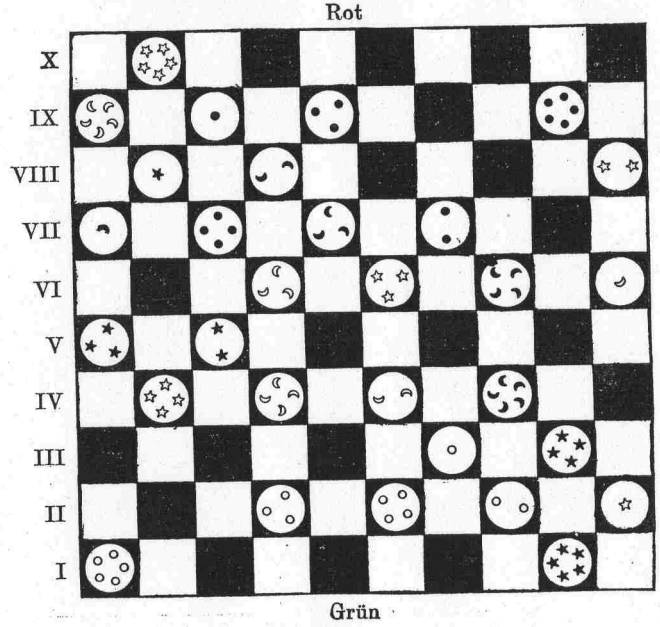


Fig. 9.

Grün greift durch Zug 76) Rot an, obwohl seine Lage eine solche ist, dass er mehr an Defensive als an Offensive denken müsste. Rot springt, greift aber damit von neuem an, nämlich:

77) VI 1 ⌒ IV 2	78) VI 2 ⌒ VIII 1
79) V 4 + IV 3	80) III 4 ⌒ V 3
81) V 5 ⌒ III 4	82) III 3 ⌒ V 4
83) VIII 2 + VII 3	84) VI 3 ⌒ VIII 2
85) VII 2 + VI 2	86) V 3 ⌒ VII 2
87) VII 3 + VI 3	88) V 4 ⌒ VII 3

Rot entreisst durch den fortwährenden Springzwang dem Grün immer mehr Terrain. Die Position sieht jetzt so aus, wie Fig. 9 zeigt.

Rot		Grün	
89)	VI 3 + V 4	90)	IV 4 ⌒ VI 3
91)	V 4 + IV 4	92)	III 5 ⌒ V 4
93)	VIII 5 + VII 5	94)	VI 4 ⌒ VIII 5
95)	VII 5 + VI 4	96)	V 4 ⌒ VII 5
97)	VI 2 + V 3	98)	IX 3 + X 3

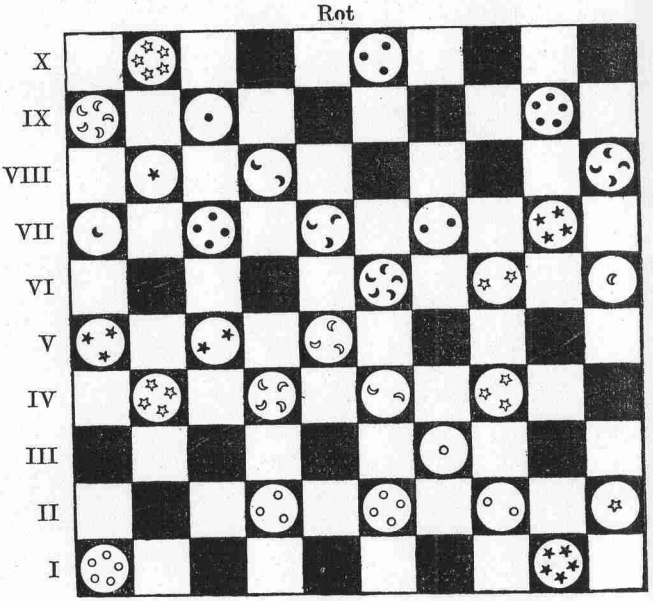


Fig. 10.

Die Angriffe sind vorläufig zu Ende. Die Position sieht aus, wie Fig. 10 zeigt.

99) II 3 — III 3

Rot beginnt, da sonst im Augenblick keine Gefahr droht, seine Sonnen zu ordnen, ebenso Grün:

		100)	IX 5 + X 5
101)	VI 4 + V 4	102)	VII 4 + VIII 3
103)	VI 5 + V 5	104)	VIII 3 + IX 3
105)	II 2 + I 3	106)	VII 5 — VI 4

Den Zug 106) thut Grün deshalb, um dem Rot den Rückzug bezw. das Einfallen in den Rücken abzuschneiden.

Rot	Grün
107) III 3 + II 2	108) IX 3 + X 2
109) II 4 + I 4	

Rot will mit diesem Zuge den bis jetzt festsitzenden grünen Stern-Fünf herausholen, um mit Sonne-Eins ans Endziel zu gelangen.

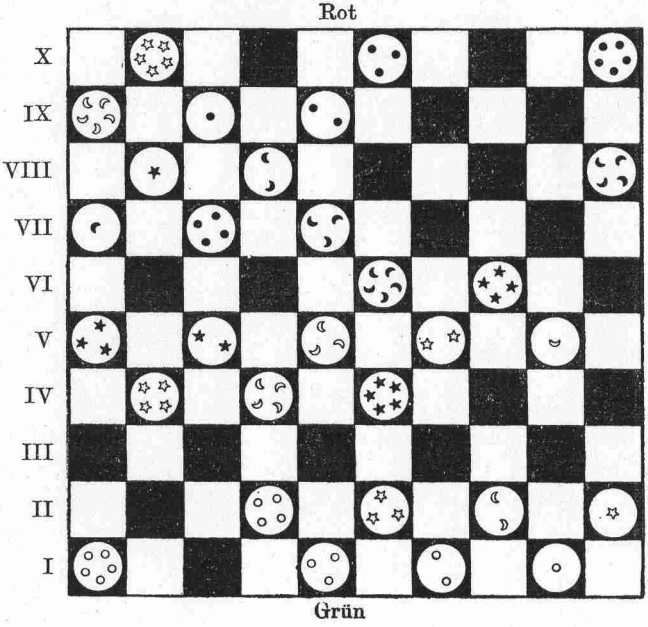


Fig. 11.

	110) I 5 + II 4
111) III 4 ⌒ I 5	112) II 4 + III 4

Es war nicht ratsam, dass Grün mit seinem Stern-Fünf vorrückte. Rot entwickelt sich nunmehr schnell.

113) IV 3 ⌒ II 4	114) X 2 — IX 3

Dem Grün scheinen der rote Mond-Fünf und der rote Stern-Fünf, die am Rande stehen, viele Sorgen zu machen.

115) IV 4 ⌒ II 3	116) III 4 + IV 3

Die Positionen sehen nun so aus, wie Fig. 11 zeigt.

Rot	Grün
117) V 4 ⌒ III 3	118) IV 3 ⌒ VI 2.
119) II 2 + I 2	120) IX 3 + X 2

Grün scheint doch lieber auf den Kampf gegen Mond-Fünf und Stern-Fünf zu verzichten.

121) V 5 + IV 4	122) VI 3 + VII 4
123) II 5 — III 5	124) V 2 + VI 1

Die Stellung ist aus Fig. 12 ersichtlich.

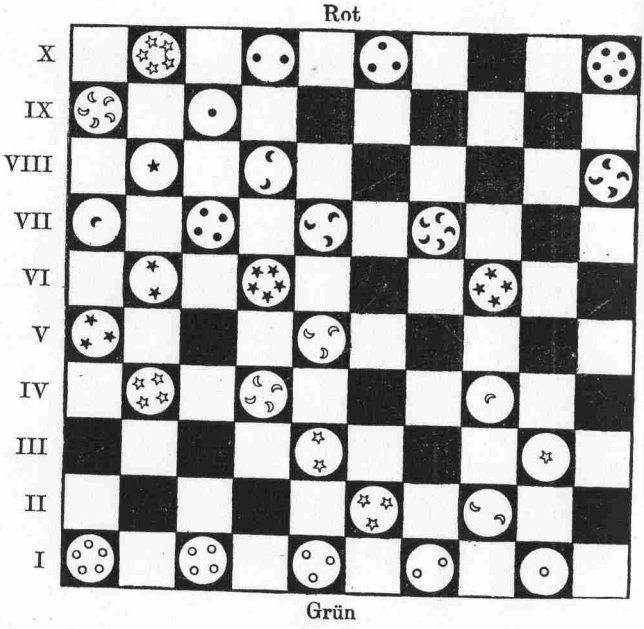


Fig. 12.

Grün hat 2 rote Steine in den Ecken eingeschlossen, was ein grosser Vorteil für seine Position ist. Sonst ist die Stellung der roten Truppen eine gute.

125) III 3 — IV 3 126) VIII 2 + IX 3

Durch diesen Zug giebt Grün den roten Stern-Fünf frei. Jedoch ist diese Freigabe unvorteilhaft. Grün müsste vielmehr die beiden eingeschlossenen roten Steine bis vor Schluss *besetzt halten. Dadurch konnte möglicherweise noch auf*

einen Sieg des Grün gehofft werden, besonders da Grün noch an verschiedenen anderen Stellen seine Position vorher verbessern musste, ehe er an die unbedingte Freigabe der eingeschlossenen roten Steine denken durfte.

Rot		Grün	
127)	X 1 ⌒ VIII 2	128)	IX 2 + X 1
129)	VIII 2 ⌒ VI 3	130)	IX 3 — VIII 2
131)	III 5 — IV 5	132)	VI 4 — V 4

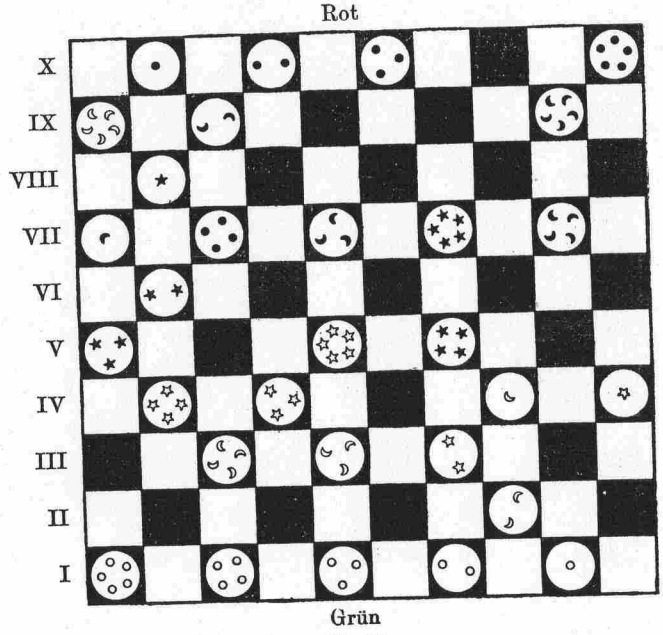


Fig. 13.

Grün fällt mit Stern-Vier dem Rot in die Flanke und will verhindern, dass Rot mit Mond-Eins dem Ziele näher rückt, was Rot deshalb unterlassen muss, weil er sonst mit Stern-Fünf in eine falsche Richtung geraten würde.

133)	II 3 — III 3	134)	VIII 2 + IX 2
135)	IV 2 + III 2	136)	VII 4 + VIII 4
137)	III 3 — IV 2	138)	VIII 4 + IX 5
139)	IV 3 + III 4	140)	VIII 5 — VII 5

Es ist ein Waffenstillstand eingetreten. Die Truppen rücken ruhig ihren Zielen näher.

Rot	Grün
141) V 3 + IV 3	142) VI 2 — V 3
143) IV 3 + III 3	144) V 3 ⌒ VII 4

Der Sprung des Grün war für Rot günstig, weil Rot nun aus der eingeengten Stellung herausrücken kann.

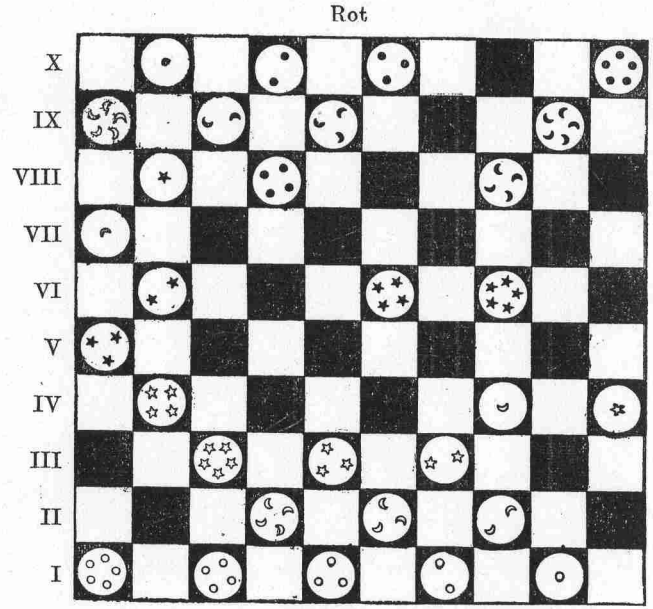


Fig. 14.

145) VI 3 + V 3

Die nunmehr erlangte Stellung zeigt Fig. 13.

Rot hat seine Truppen in guter Ordnung und nur die Stellung des Mond-Fünf wirft einen starken Schatten auf seine Siegeshoffnungen.

	146) V 4 + VI 3
147) III 3 + II 3	148) VII 3 + VIII 2
149) IV 2 + III 3	150) VIII 2 + IX 3

Immer näher rücken die Truppen auf ihre Ziele zu.

Rot	Grün
151) V 3 + IV 2	152) VII 4 — VI 4
153) III 2 + II 2	154) VII 5 + VIII 4
155) IV 2 + III 2	156) VII 2 + VIII 2

Grün giebt durch Zug 156) den roten Mond-Fünf frei. Die Position ist wie in Fig. 14.

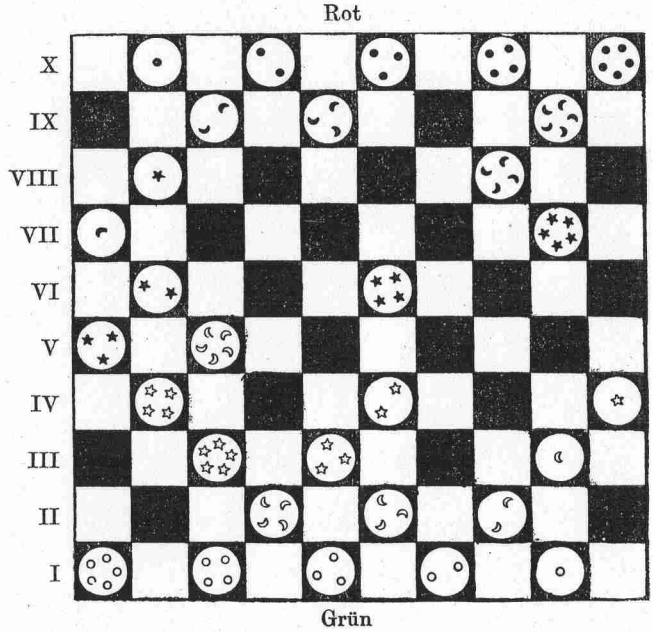


Fig. 15.

157) IX 1 ⌒ VII 2	158) VI 4 + VII 5
159) III 4 — IV 3 (zwecklos)	160) VIII 2 — VII 3
161) VII 2 + VI 2	162) VII 3 + VIII 3
163) VI 2 + V 2	164) VIII 3 + IX 4
165) IV 4 + III 5	166) IX 4 + X 4

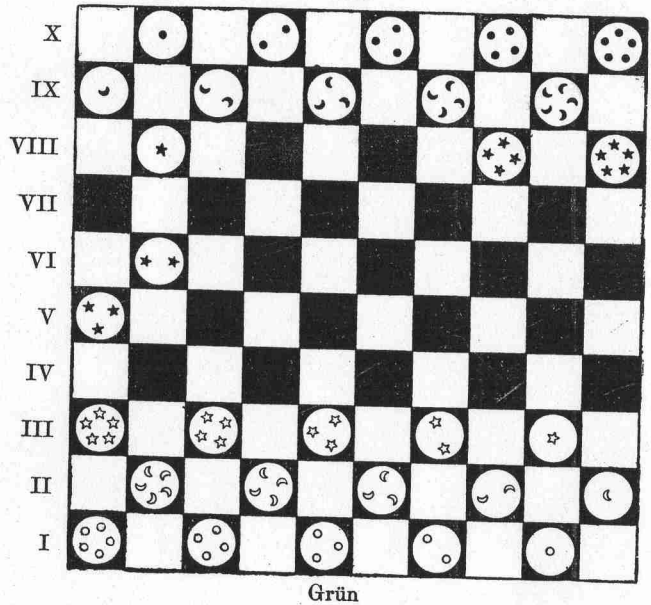
Ein Blick auf die Stellungen beider Spieler genügt, um zu ersehen, dass Rot gewinnen wird. Fig. 15 zeigt die jetzige Position.

167) V 2 + IV 2 168) VIII 1 — VII 2

Grün giebt durch Rückzug seines Stern-Eins seinem Mond-Eins den Weg frei.

Rot		Grün	
169)	III 2 + II 1	170)	VII 1 + VIII 1
171)	II 1 — III 1	172)	VIII 1 + IX 1
173)	IV 2 + III 2	174)	VIII 4 + IX 4
175)	III 2 + II 1	176)	VII 2 + VIII 1

Rot



Grün

Fig. 16.

177)	IV 1 + III 2	178)	VII 5 + VIII 5
179)	III 5 + II 5	180)	VI 3 + VII 4
181)	IV 5 + III 5	182)	VII 4 + VIII 4
183)	IV 3 + III 4		

Die Schlacht ist von Rot gewonnen. Mit dem letzten Zuge hat Rot das feindliche Lager mit seinen sämtlichen Truppen eingenommen. Die Stellung zeigt Fig. 16.

Rot hat also gewonnen, und zwar mit 7 Points, da Grün mit Stern-Zwei noch 2 Züge, mit Stern-Drei noch 5

Züge zu machen hat, um alle Steine am richtigen Platze zu haben.

Generalkritik. Das Spiel hat einen im ganzen regelrechten Verlauf gehabt. Die beiden Gegner haben nur kleinere Einzelgefechte ausgefochten, um ihre Truppen vorschieben zu können. Grün hätte Sieger werden können, wenn Grün bei Festsetzung der roten Fünfen in der Ecke vorsichtiger operiert hätte. Es ist ein grosser taktischer Fehler gewesen, die so stark eingeschlossenen Steine freizugeben. Andere grössere Fehler sind nicht vorgekommen, und die wenigen Points des Verlierenden deuten auf Regelmässigkeit in der Truppenführung. Nachdem Grün den oben gerügten Fehler gemacht hatte, gelang es Rot allmählich, seine Stellung zu verbessern. Doch war sein Sieg erst zu allerletzt vorauszusehen.

IV. Abschnitt.

Die wichtigsten Kampfarten.

1) **Die Einbohrung und das Doppelsalta.** Bei Anfang einer Saltapartie hat man vor allem darauf zu achten, dass man sich möglichst schnell mit seinen Steinen, namentlich seinen Sonnen, in das Lager des Feindes einbohrt. Fig. 17 zeigt die Position, welche entstanden ist, nachdem Grün durch geschickte Einbohrung seine sämtlichen Sonnen

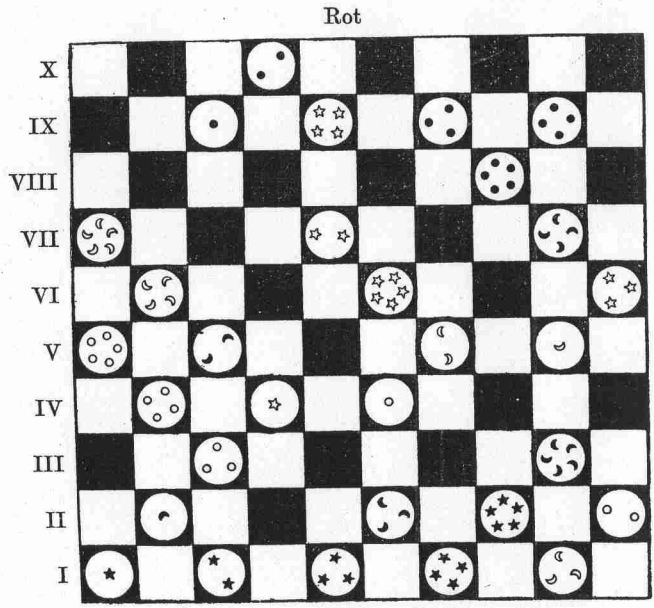


Fig. 17.

nahezu auf ihre Zielfelder gebracht hat. Da die grünen Sonnen ungehindert auf ihre Ziele losrücken können, so ist es nicht notwendig, mit denselben vorläufig Züge zu machen; vielmehr ist die Aufmerksamkeit auf andere Stellen des Schlachtfeldes zu richten. Überhaupt wird man Steine, die ungehindert ihr Ziel erreichen können, erst dann in Bewegung setzen, wenn an allen anderen Stellen des Kampfplatzes in offensiver und defensiver Beziehung Ruhe eingetreten ist.

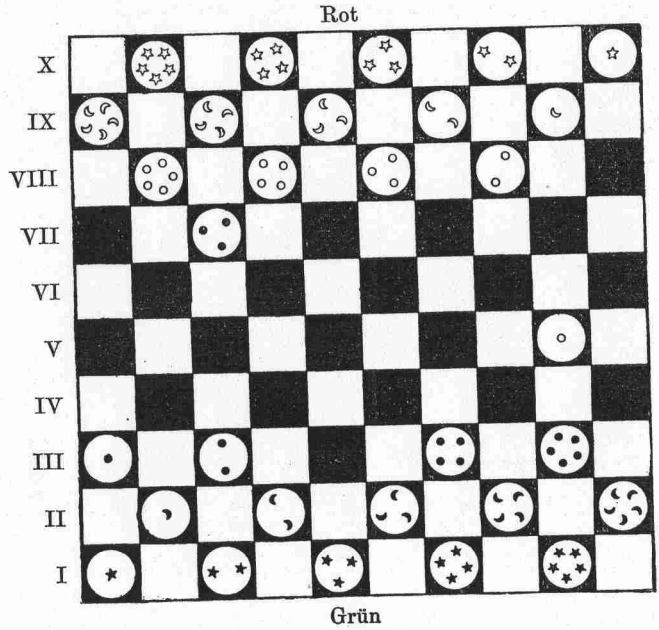


Fig. 18.

Derjenige, welcher beim Angriff das „Einbohren" beabsichtigt, hat dabei darauf zu achten, dass er möglichst zuerst einen seiner Steine so vor den Feind postiert, dass der letztere mit zweien seiner Steine über den Stein des Angreifers hinweg springen kann, nämlich nach rechts und nach links (Doppelsalta). Bei einem solchen Doppelsalta ist der Angegriffene deshalb in gefährlicher Lage, weil er dann zweimal an anderen Stellen nicht ziehen kann. Der angreifende Spieler gewinnt also Zeit, weitere Angriffe vorzubereiten. Dazu

kommt noch der Umstand, dass meist ein Doppelsalta weitere Doppelsaltas des angreifenden Steins zur Folge hat. Die Fig. 18 zeigt uns eine Position, in welcher die grüne Sonne-Drei den Gegner in die Lage des Doppelsalta versetzt hat. Die untenstehende Zugfolge zeigt die vernichtende Wirkung dieser Angriffsweise:

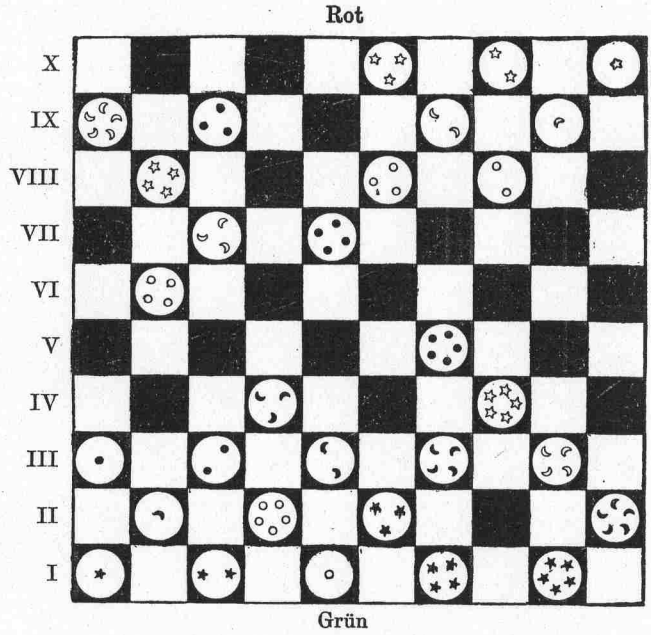


Fig. 19.

Grün	Rot
	VIII 2 ⌒ VI 1
III 4 + IV 3	VIII 1 ⌒ VI 2
VII 2 + VIII 2	IX 2 ⌒ VII 3
II 3 + III 3	IX 3 ⌒ VII 2
III 5 + IV 4	V 5 ⌒ III 4
I 3 + II 3	III 4 ⌒ I 3
VIII 2 + IX 2	X 2 ⌒ VIII 1
III 3 + IV 2	X 1 ⌒ VIII 2
IV 3 + V 3	VI 2 ⌒ IV 3

Grün	Rot
V 3 + VI 3	VII 3 ⌒ V 4
II 2 + III 3	IV 3 ⌒ II 2
II 4 + III 4	V 4 ⌒ III 5
VI 3 + VII 3	VIII 2 ⌒ VI 3
IV 4 + V 4	VI 3 ⌒ IV 4

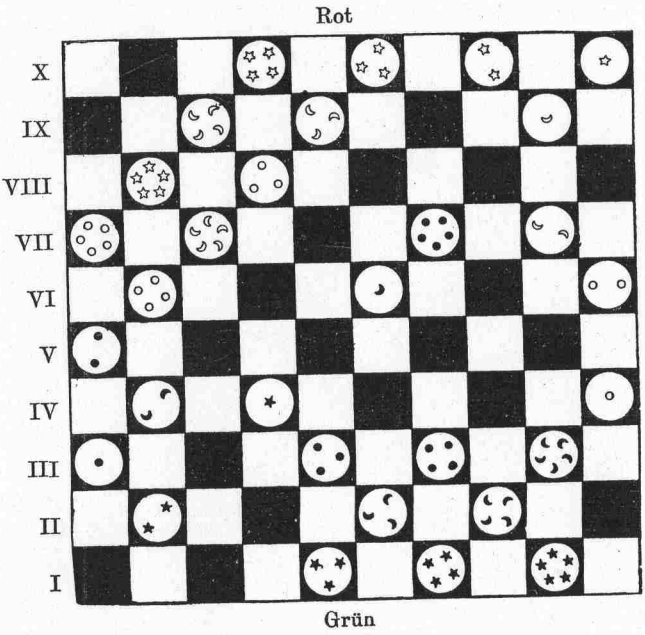


Fig. 20.

Nach dieser Zugfolge ist die Position so wie Fig. 19 zeigt. Man erkennt deutlich, wie sehr die roten Steine durch den dauernden Saltazwang von ihren richtigen Wegen abgelenkt sind.

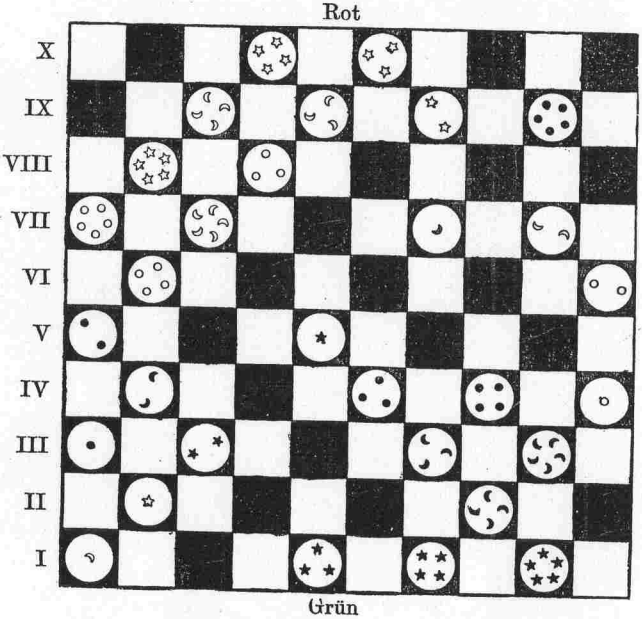
2) **Die gedeckten schrägen Linien.** Diejenige Art der Kriegführung, welche man am passendsten mit „gedeckte schräge Linie" bezeichnet, ist für den Feind sehr verhängnisvoll. In der Fig. 20 hat Grün sich eine gedeckte schräge Linie vorbereitet und zwar mit den Steinen:

Stern-Zwei, Stern-Eins, Mond-Eins und Sonne-Fünf.

Die Züge, die Grün nun zu machen hat, um seine schräge Position auszunutzen, sind aus Folgendem ersichtlich:

Grün	Rot
VII 4 + VIII 4 (!)	X 4 + IX 4
III 4 + IV 4	IX 5 ⌒ VII 4
II 3 + III 4	VII 4 ⌒ V 3
III 3 + IV 3 (Deckung)	V 3 ⌒ III 2
	III 2 ⌒ I 1

Rot



Grün

Fig. 21.

VIII 4 + IX 5 (!)	X 5 ⌒ VIII 4
VI 3 + VII 4	VIII 4 ⌒ VI 3
IV 2 + V 3	VI 3 ⌒ IV 2
II 1 + III 2	IV 2 ⌒ II 1

Grün hat also dem Gegner nacheinander Mond-Eins und Stern-Eins in die verkehrte Ecke hinein manöveriert, so dass nach Ausfechtung der „schrägen Linie" das Kampffeld so aussieht, wie Fig. 21 zeigt.

Die Deckung beim Ausfechten der „schrägen Linie" beruhte auf dem Zug III 3 + IV 3.

3) **Der Abschliessungswall.** Die Fig. 22 giebt ein Bild davon, wie die Schlachtreihen zweier Spieler sich gegenseitig durchdrungen haben. Grün hat dafür gesorgt, dass seine Truppen nahe daran sind, den Sieg zu erringen. Ausserdem hat Grün einen Abschliessungswall im Rücken und zwar mit den Steinen:

Stern-Eins, Mond-Drei, Stern-Zwei, Mond-Zwei, Stern-Vier, Stern-Fünf, Mond-Vier.

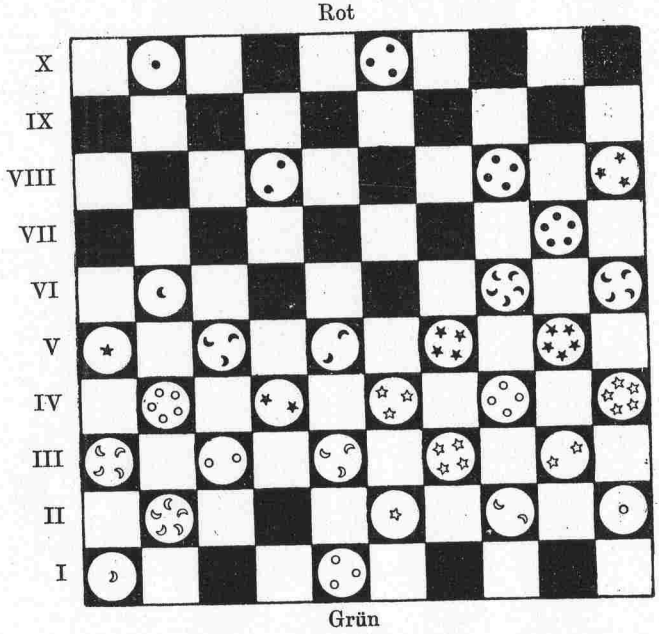


Fig. 22.

Dadurch ist es Grün gelungen, allen weiteren Angriffen des Rot aus dem Wege zu gehen. Ein Springzwang kann für Grün nicht mehr vorkommen, falls Grün nicht selbst dem Rot Gelegenheit giebt, ihm einen Springzwang aufzuerlegen. Grün hat ausserdem ein grosses Terrain gewonnen, innerhalb dessen Grün sich entwickeln und die noch nicht richtig postierten Steine durch Zickzackzüge auf ihre Zielfelder führen kann. Erst, wenn die Steine innerhalb des durch den Abschliessungswall erlangten freien Terrains am Platze

stehen, beginnt Grün allmählich und vorsichtig seinen Wall abzubauen und die Steine, die ihn gebildet haben, zum Ziele zu führen. Hierbei muss Grün darauf achten, dass der Feind ihm nicht durch Rückwärtszüge den Weg zum Ziele versperrt. Denn Rot wird jedenfalls bei der günstigen Lage des Grün alles aufbieten, um Grün Hindernisse zu bereiten. Für Rot ist die Lage sehr ernst. Zwar besteht hier auch ein Abschliessungswall, gebildet von den Steinen:

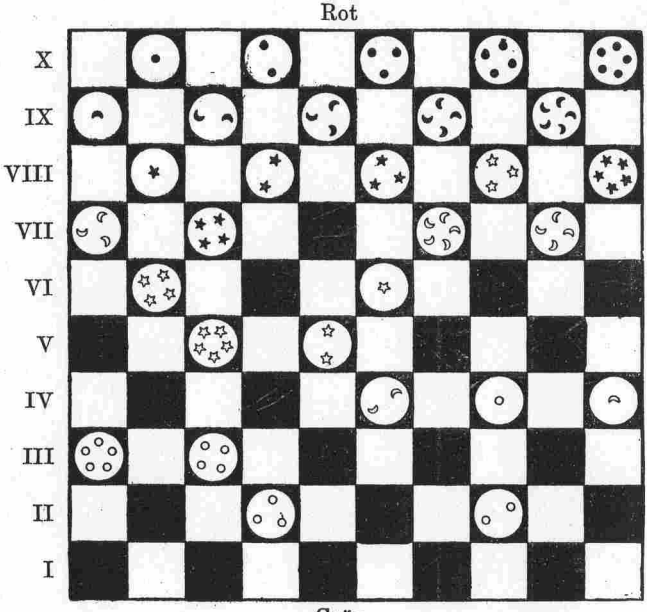


Fig. 23.

Mond-Vier, Sonne-Fünf, Sonne-Zwei, Mond-Drei, Stern-Drei, Sonne-Vier, Stern-Fünf.

Jedoch ist das Terrain innerhalb dieses Walles sehr eng und die bedenklich in Unordnung geratenen Truppen haben keinen Platz, um sich zu entwickeln. Rot thut in dieser kritischen Lage am besten, wenn er mit seinen Truppen durch Rückzug den Gegner an der Erreichung der Schlussstellung hindert.

4) **Der Rückzug.** Wie soeben am Schluss von 3) erwähnt wurde, bietet ein weiteres wichtiges Mittel der Ver-

teidigung „der Rückzug", um vieles und vielleicht alles noch zu retten. Durch einen unvorsichtigen Abbau des Abschliessungswalls (vgl. 3) kann der eingeengte Spieler durch Rückzug plötzlich dem Feinde in die Flanke fallen und ihm dadurch unvorhergesehene Schwierigkeiten bereiten. Die Fig. 23 giebt ein Bild davon, wie Rot seinen Rückzug bewerkstelligt hat.

Grün hat mit allen Steinen, ausser Stern-Vier, die Ziel-

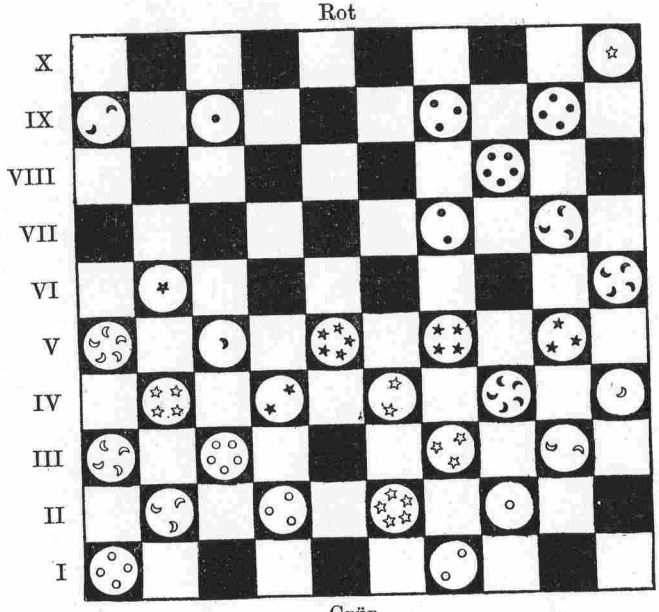


Fig. 24.

felder erreicht. Dieser Stein ist von Rot durch den Rückzug so eingeklemmt, dass er sich nicht nach seinem Endziele hinbewegen kann. Vielmehr kann Rot, der am Zuge ist, die Einklemmung noch vervollständigen, indem Rot Stern-Eins zurückzieht. Alsdann bleibt dem Grün nur noch der Zug mit Stern-Vier nach rückwärts offen. Da Rot nach den Spielregeln gezwungen ist, dem Gegner immer noch einen Zug offen zu lassen, so lässt Rot den Grün zwischen den beiden Feldern VI 2 und VII 2 sich dauernd hin und

her bewegen. Während dieses Hin- und Herziehens hat Rot Zeit, alle Steine auf ihre Zielfelder zu bringen, die nicht an der Einengung des grünen Stern-Vier beteiligt sind. Erst dann wird Rot auch diese Steine rücken, und dadurch den eingeklemmten Stein freigeben. Selbst wenn nun Rot noch viele Züge nötig hat, um die zur Einklemmung benutzten Steine auf ihre Plätze zu bringen und Grün nur den eingeklemmten

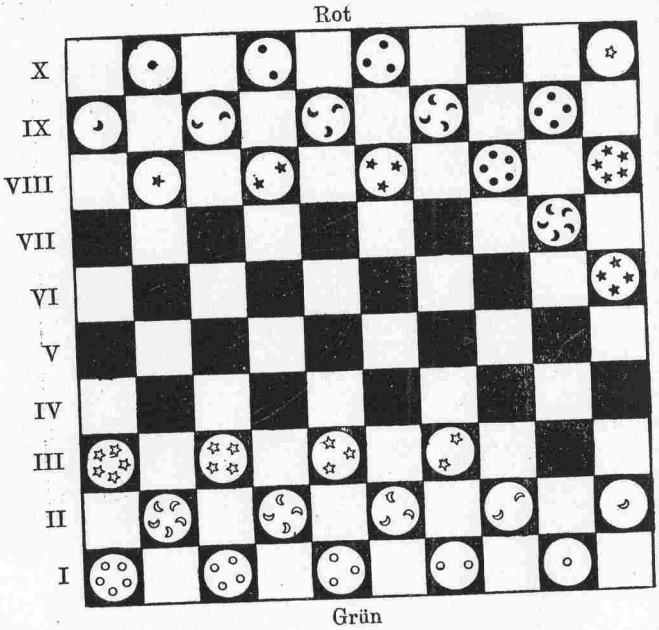


Fig. 25.

Stein auf sein Zielfeld zu bewegen hat, so wird doch die Zahl der Points, mit der Rot vielleicht verliert, jetzt eine geringere sein, als wenn Rot die Rückzugsmethode überhaupt nicht befolgt hätte.

5) **Die Festsetzung.** Die Fig. 24 giebt ein Bild davon, wie der rote Stein Stern-Eins festgesetzt ist.

Grün hat seinen Angriff auf Festsetzung dieses Steins angelegt. Dadurch ist dem Rot jegliche Möglichkeit abgeschnitten, mit Stern-Eins vorzugehen, was dem Grün von Vorteil zu sein scheint. Es ist selbstverständlich, dass Rot

nicht siegen kann, ehe Rot den festgesetzten Stein zu bewegen in der Lage ist. Andererseits muss aber auch Grün schliesslich daran denken, die festsetzenden Steine zu ziehen und dadurch den festgesetzten Stein freizugeben. Man erkennt hieraus, dass die Festsetzung höchstens dann anzuwenden ist, wenn die festsetzenden Steine in unmittelbarer Nähe ihrer Zielfelder sind. Im vorliegenden Falle ist es

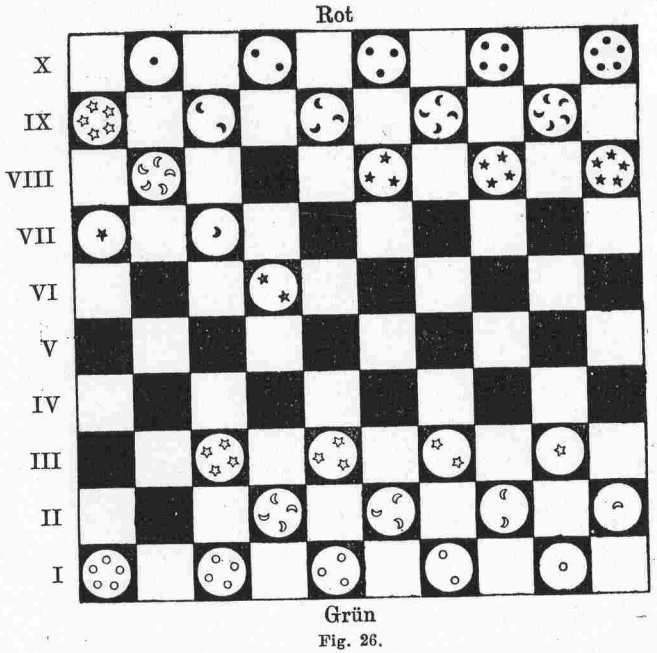


Fig. 26.

zweifelhaft, ob die Festsetzung, trotz der günstigen Stellung der grünen Steine, für Grün von Vorteil war, da die Wege der grünen Steine von der Festsetzungsstelle zu ihren Zielfeldern gar zu lang sind. Wie die in Fig. 24 aufgezeichnete Position etwa am Ende der Partie aussehen könnte, zeigt die Fig. 25.

Man erkennt, dass alle roten Steine am Platze sind, mit Ausnahme des noch immer festgesetzten Stern-Eins. Da nun alle Bewegungen, die nicht darauf gerichtet sind, dass die grünen Steine auf ihre Zielfelder kommen, zwecklos sind, so

muss Grün sich endlich entschliessen, den roten Stein freizugeben. Es wird sich herausstellen, dass trotz der unmittelbaren Zielnähe der grünen Steine, Grün dennoch verliert, freilich nur mit einem Point, wie die nachstehende Zugfolge zeigt.

Grün	Rot
IX 5 + X 4	X 5 + IX 5
VIII 4 ⌒ X 5	IX 5 + VIII 4

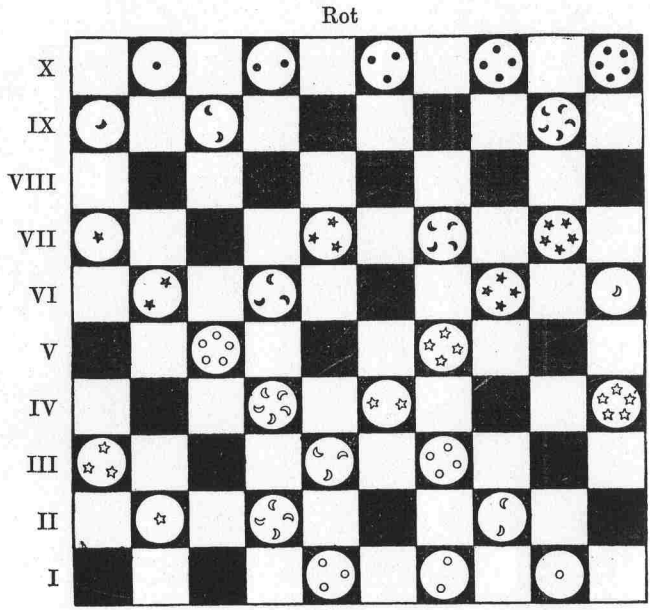


Fig. 27.

VIII 2 — VII 3	VIII 4 + VII 4
VII 3 + VIII 2	VII 4 + VI 4
VII 5 + VIII 4	VI 4 + V 5
VIII 4 + IX 5	V 5 + IV 4
VI 5 + VII 5	IV 4 + III 5

Hieraus ist ersichtlich, dass eine Festsetzung eines gegnerischen Steins gefährlich ist. Ja, es ist sogar immer für einen Spieler ein Vorteil, wenn er mit einem seiner Steine zurück-

bleiben darf, da er dann noch imstande ist, dem dem Ziele zustrebenden Gegner Schaden zuzufügen. Eine andere Art von Festsetzung ist in Fig. 26 dargestellt.

Grün hat den roten Stern-Fünf und Mond-Fünf festgesetzt, und zwar dieses Mal mit Erfolg, wie die nachstehende Zugfolge beweist.

Grün	Rot
VI 2 + VII 3	VIII 1 ⌒ VI 2
VII 2 + VIII 1	IX 1 ⌒ VII 2
VII 3 + VIII 2	VII 2 + VI 1
VIII 1 + IX 1	VI 2 + V 2
VII 1 + VIII 1	

Rot hat also mit 6 Points verloren.

6) **Pointsverminderung am Schluss.** Wenn ein Spieler einsieht, dass der Sieg doch nicht mehr zu erringen ist, so soll er alle Offensiven einstellen und nur sein Augenmerk darauf richten, die Pointszahl, die sich aus den Nachzügen nach dem Siege des Gegners ergiebt, zu vermindern. Die Fig. 27 zeigt eine Position, aus der Grün zweifellos als Sieger hervorgehen muss.

Rot ist rettungslos verloren und hat daher von nun an seine Steine so zu dirigieren, dass sie im Moment, wo die grünen Steine alle am Platze sein werden, möglichst wenig „Nachzüge“ zu machen haben, um ihre Zielfelder zu erreichen.

In unserem Verlage erschienen:

Mathematische Mussestunden.

Eine Sammlung
von
Geduldspielen, Kunststücken
und Unterhaltungsaufgaben
mathematischer Natur.
Von
Dr. Hermann Schubert,
Professor an der Gelehrtenschule des Johanneums zu Hamburg.

In originellem Einband Mark 5.—.

Wie schon der Titel sagt, handelt es sich hier um kein streng wissenschaftliches Werk, sondern um ein Buch, in dem der Verfasser die Gedanken niedergelegt hat, mit denen sich der Mathematiker in seinen Mussestunden gern beschäftigt. Es sind ungezwungene kritisch-historische Betrachtungen und unterhaltende Plaudereien über alle möglichen Probleme und Kunststücke, die in einer auch dem Laien leicht fasslichen Form vorgeführt, erklärt und ergänzt werden.

Zwölf Geduldspiele

für Nichtmathematiker

zum Zwecke der Unterhaltung historisch und kritisch beleuchtet.

Von
Dr. Hermann Schubert,
Professor an der Gelehrtenschule des Johanneums zu Hamburg.

Originell kartonniert Mark 2.—.

— Neue Ausgabe. —

In einigen dieser Spiele dürfte jeder Leser alte Bekannte wiedererkennen, die ihm arges Kopfzerbrechen gemacht haben. Kinderleicht wird indessen die Arbeit, wenn man den Weisungen des Verfassers folgt. Derselbe begnügt sich übrigens nicht mit der Schilderung der Spiele und der Enthüllung ihrer Geheimnisse, sondern erteilt zugleich sehr anziehende kulturgeschichtliche Aufschlüsse.

Der Name des Verfassers bürgt für einen gediegenen Inhalt, und somit dürften die Bücher nicht nur dem Mathematiker von Fach, sondern jedem, der sich nur einigermassen für diese Wissenschaft interessiert, ja überhaupt jedem denkenden, gebildeten Laien manche genussreiche Stunde schaffen.

G. J. Göschen'sche Verlagshandlung in Leipzig.